

NILAI PENDIDIKAN DALAM KOMIK *ONE PIECE* JILID 1-23 KARYA EIICHIRO ODA (SEBUAH TINJAUAN SOSIOLOGI SASTRA)

Muhammad Taufiq Furqon

Jurusan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro
Semarang

INTISARI

Furqon, Muhammad Taufiq. 2013. “Nilai Pendidikan dalam Komik *One Piece* Jilid 1-23 Karya Eiichiro Oda”. Skripsi S-1 Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro Semarang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah komik *One Piece* dilihat dari bentuknya hanya terdiri dari gambar dan teks, tetapi ada unsur-unsur fiksi terdapat di dalamnya seperti adanya tema, tokoh, latar, dan ada amanat yang ingin disampaikan pengarangnya. Sehingga pemahaman dan pemaknaan terhadapnya mampu memberikan manfaat bagi pembacanya yang terwujud dalam bentuk nilai-nilai pendidikan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Dengan pendekatan sosiologi sastra ini maka peneliti dapat melihat sejauh mana sebuah karya sastra itu memiliki nilai pendidikan. Sumber data dalam penelitian ini berupa komik *One Piece* Jilid 1-23 karya Eiichiro Oda. Wujud data berupa unsur-unsur intrinsik yang membangun komik *One Piece* karya Eiichiro Oda yang meliputi tokoh dan penokohan, latar, alur, tema dan nilai pendidikan yang terdapat dalam komik. Proses penelitian dilakukan dengan teknik pengumpulan data dan analisis data. Data diperoleh dengan cara pembacaan dan pencatatan. Analisis disajikan secara deskriptif analisis. Penulis menggunakan teori struktural dan teori sosiosastra untuk mengungkap nilai pendidikan di dalam komik *One Piece*.

Hasil analisis dapat disimpulkan bahwa dalam komik *One Piece* Jilid 1-23 karya Eiichiro Oda terlihat nilai pendidikan moral. Nilai pendidikan moral, keindahan dan kebenaran dalam komik *One Piece* terlihat dari sikap dan tindakan para tokoh dalam komik *One Piece*.

Kata kunci: sastra populer, komik, nilai pendidikan

A. PENDAHULUAN

Situmorang (1995:3) menjelaskan bahwa kebudayaan adalah sebuah jaringan makna yang dianyam oleh manusia dimana manusia tersebut hidup, dan mereka bergantung pada jaringan-jaringan makna tersebut. Banyak perwujudan dari kebudayaan, salah satunya adalah sastra. Sementara itu Zainuddin (1982:99) mengatakan bahwa sastra adalah karya seni yang

dikarang menurut standar bahasa kesusastraan, standar kesusastraan yang dimaksud adalah penggunaan kata-kata yang indah, gaya bahasa serta gaya cerita yang menarik.

Rene Wellek (1989:109) berpendapat bahwa sastra adalah lembaga sosial yang memakai medium bahasa, dalam menampilkan gambaran kehidupan itu sendiri adalah kenyataan sosial. Dalam sastra terdapat genre sastra yang bervariasi. Misalnya puisi, drama, roman, prosa, teater dan sebagainya. Salah satu hasil karya sastra berupa prosa adalah cergam (cerita bergambar), atau juga yang dikenal dengan sebutan komik.

Menurut McCloud (2008:10), Potensi komik sebagai karya sastra sebagaimana bentuk karya sastra yang lain semisal novel, puisi, drama, dan sebagainya dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari, yang menampilkan makna hidup, waktu, dan cara pandang terhadap dunia lewat sang pengarang. Komik menawarkan medium dengan keleluasaan dan kendali yang besar bagi sang pengarang, hubungan yang akrab dan unik dengan pembacanya, dan potensi yang amat besar. Hanya saja, komik sebagai salah satu jenis bacaan masih terperangkap dalam persepsi yang salah, yang menganggap komik sebagai bacaan ringan dan tak layak disebut karya sastra.

Komik *OP* merupakan komik Jepang yang diterjemahkan ke dalam ranah bahasa Indonesia. Sehingga ada perubahan bahasa dari bahasa asli *manga* yaitu bahasa Jepang yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Aprinus Salam (2012:2) mengutip dari buku Sapardi Djoko Damono mengatakan pada dasarnya sebuah teks sastra terjemahan adalah sebuah teks sastra tersendiri yang sudah berbeda dari teks sastra dalam bahasa aslinya. Sebuah teks sastra terjemahan bukan lagi bagian dari khazanah sastra dalam bahasa apa teks tersebut diterjemahkan. Jika *manga* Eiichiro Oda yang berbahasa Jepang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia maka ia menjadi karya sastra Indonesia.

Sejumlah komik Jepang (*manga*) menghadirkan nilai-nilai pendidikan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Diantaranya nilai persahabatan, kerja keras, kebersamaan, kegigihan dan semangat pantang menyerah. Penulis mengangkat komik Jepang karena komik yang saat ini merajai pasar, banyak mengangkat nilai-nilai pendidikan.

Karya sastra selalu mengemukakan realitas manusia. Hasil karya sastra selalu menyampaikan ajaran-ajaran pada pembaca. Salah satu ajaran tersebut adalah pesan yang lazim disebut “nilai”. Misalnya, melalui pesan nilai pendidikan, pengarang dapat menyampaikan ajaran nilai kepada pembaca, sebagaimana halnya dengan ajaran “nilai” yang ingin disampaikan pencipta komik atau *manga-ka* kepada para pembaca.

Dalam hal ini, penulis akan menganalisis komik karya Eiichiro Oda yang berjudul *One Piece* (selanjutnya akan disingkat *OP*). Dalam komik tersebut terdapat nilai pendidikan yang tidak terlepas dari keadaan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Komik *OP* berkisah tentang seorang tokoh bernama Monkey D Luffy yang bermimpi menjadi raja bajak laut. Tokoh utama ini merupakan tokoh yang polos, kekanak-kanakan, dan suka bertindak semaunya. Namun, semangat pantang menyerah dan ketulusan hatinya untuk menolong sahabatnya merupakan suatu kelebihan dari dalam dirinya.

Komik *OP* mengangkat tema petualangan yang sarat dengan humor dan pertempuran sehingga cerita komik *OP* berkembang semakin luas dan menarik untuk diikuti. Di satu titik ceritanya bisa membuat pembaca tersenyum ketika melihat kegilaan yang ditimbulkan oleh keunikan tokoh-tokohnya. Akan tetapi, di sisi lain pembaca menjadi sangat terharu ketika mengetahui pengorbanan, kenangan masa lalu, dan perjuangan para tokoh-tokohnya. Melalui cerita, sikap, dan tingkah laku tokoh-tokoh itulah pembaca diharapkan dapat mengambil hikmah dari pesan-pesan nilai pendidikan yang disampaikan dan diamanatkan. Komik *OP* memiliki alur cerita dan plot yang kaya isi tetapi menarik dan lucu. Menampilkan pesan-pesan persahabatan, mengandung nilai-nilai moral atau kemanusiaan yang kuat, semangat keberanian dan pantang menyerah dalam mencapai cita-cita. Dibumbui oleh unsur politik, kekuasaan dan tema sejarah di dalam ceritanya yang kesemuanya tidak terlepas dari kehidupan dan kisah petualangan para tokoh-tokohnya.

Makna yang terkandung dalam komik *OP* mungkin kedengarannya klise, namun komik ini menekankan betapa berharganya persahabatan. Luffy, Zoro, Nami, Usopp, Sanji, dan Chopper adalah enam-sekawan yang masing-masing memiliki sifat dan latar belakang jauh berbeda. Namun, perbedaan itu tidak menghalangi mereka untuk menjalin ikatan persahabatan yang kuat, saling menerima dan mempercayai. Kegembiraan dan kesedihan yang mereka tanggung bersama merupakan sebuah persahabatan yang indah. Di tengah-tengah dunia yang seolah-olah dilanda gelombang kebencian dan nafsu ingin menguasai satu sama lain, Luffy dan kawan-kawan mengajarkan bahwa seandainya seseorang mau berusaha tidak mustahil akan tercipta dunia baru yang dihangati persahabatan tulus. Mungkin secara tidak sadar inilah salah satu faktor mengapa komik *OP* begitu lekat di hati pembacanya, yaitu karena jauh di dalam lubuk hati seseorang merindukan kehadiran sahabat yang dapat menerima secara utuh, seperti apa adanya, lengkap dengan segala kebaikan dan keburukannya.

Dari ringkasan cerita *OP* di atas dapat dilihat cerita tentang tokoh yang menunjukkan hubungan kedekatan sosial dan psikologis antartokohnya. Dalam penelitian ini penulis akan menganalisis dengan menggunakan metode struktur sebagai pijakan untuk mengungkapkan nilai pendidikan yang ada dalam komik *OP* karya Eiichiro Oda.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang penulis uraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas yaitu:

- a. bagaimanakah unsur-unsur struktur, yang meliputi alur, penokohan, latar, serta tema dan amanat yang membangun makna totalitas struktur komik *OP* karya Eiichiro Oda?
- b. bagaimanakah nilai pendidikan komik *OP* karya Eiichiro Oda, menyangkut bentuk dan relevansinya dengan perbuatan dan tingkah laku para tokohnya?

C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka penelitian ini bertujuan mengungkap dan:

- a. menjelaskan unsur-unsur struktur, yang meliputi alur, penokohan, latar, serta tema dan amanat yang membangun makna totalitas struktur komik *OP*;
- b. menjelaskan nilai pendidikan komik *OP*, menyangkut bentuk dan relevansinya dengan perbuatan dan tingkah laku para tokohnya.

2. Manfaat Penelitian

Sudah selayaknya sebuah penelitian harus dapat memberikan manfaat bagi masyarakat maupun bagi bidang ilmu itu sendiri, baik secara teoretis maupun praktis.

- a. Manfaat teoretis yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan di bidang sastra dan penelitian, khususnya nilai pendidikan.
- b. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian lain. Selain itu, hasil penelitian ini juga bermanfaat untuk memperkaya referensi tentang telaah ilmu sastra Indonesia, khususnya komik.

D. METODE

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode struktural untuk mengungkapkan unsur intrinsik komik *OP*. Selanjutnya, penulis mengungkapkan nilai pendidikan yang ada dalam komik dengan memanfaatkan pendekatan sosiologi sastra, tepatnya aspek sosial dalam teks, yaitu aspek nilai pendidikan dalam teks komik *OP* karya Eiichiro Oda. Metode struktur penulis gunakan untuk menganalisis unsur struktur teks komik *OP* karya Eiichiro Oda yang mencakup unsur tokoh dan penokohan, alur dan pengaluran, latar dan pelataran, serta tema dan amanat cerita. Melalui hasil analisis unsur intrinsik komik tersebut selanjutnya secara sosiologis penulis menganalisis karakteristik (indikator) nilai pendidikan, terutama melalui unsur tokoh, latar, tema, dan amanat.

E. LANDASAN TEORI

1. Teori Struktural Cerita Fiksi (Cerita Fiksi Bergambar/Komik)

Sebagai alat, teori yang digunakan harus sejalan dengan tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini yang pertama adalah mengungkap struktur komik *OP* dengan menggunakan teori struktural. Dengan pertimbangan bahwa komik sesungguhnya identik dengan cerita fiksi (cerkan), yakni cerita fiksi bergambar. Oleh sebab itu, teori struktur cerita fiksi (cerkan) dengan sendirinya dapat diterapkan pada analisis cerita fiksi bergambar (komik). Teori struktural adalah teori penelitian sastra yang bertindak pada prinsip strukturalisme, bahwa karya sastra dipandang sebagai peristiwa seni bahasa yang terdiri atas norma-norma dan secara keseluruhan membangun sebuah struktur (Wellek dan Warren, 1989:59). Sudjiman (1988:16-17) berpendapat struktur yang membangun cerita rekaan biasanya terdiri atas alur dan pengaluran, tema dan amanat, latar dan pelataran, tokoh dan penokohan serta pusat pengisahan. Teori struktural mengutamakan karya sastra sebagai karya yang harus dipahami secara intrinsik, lepas dari persoalan yang ada di luar karya sastra.

Melalui teori struktural tersebut dalam penelitian ini dapat diungkapkan segi intrinsik meliputi alur, penokohan, latar, serta tema dan amanat yang membentuk karya sastra, kemudian dijadikan dasar pijakan untuk mengetahui lebih mendalam nilai pendidikan tokoh dalam komik *OP*. Penelitian ini menggunakan teori struktur untuk mengungkapkan tokoh, alur, latar, dan tema yang ada dalam komik *OP* karya Eiichiro Oda. Setelah mengetahui hasil analisis struktur komik *OP*, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis nilai pendidikan dengan cara melihat peristiwa yang dialami oleh tiap-tiap tokoh. Uraian lebih rinci tentang teori struktural ini akan penulis paparkan pada bab II, subbab landasan teori.

2. Teori Sosiologi Sastra

Yang dimaksud sosiologi karya sastra adalah penafsiran teks sastra secara sosiologis. Menurut Hartoko, penafsiran teks secara sosiologis adalah menganalisis gambaran tentang dunia dan masyarakat dalam sebuah teks sastra, sejauh mana gambaran itu serasi atau menyimpang dari kenyataan (1989:129). Dengan demikian, terlihat di mana terdapat manipulasi. Sambil meneliti fungsi apakah yang dominan dari sebuah teks sastra: hiburan, informasi, moral, hakikat kemanusiaan, atau pengalaman spiritual atau batiniah. Dengan ini penulis akan memanfaatkan aspek sosial dalam teks, yaitu aspek nilai pendidikan dalam teks.

a. Pengertian Nilai Pendidikan

Menurut Bertens nilai merupakan sesuatu yang menarik, sesuatu yang dicari, sesuatu yang menyenangkan, sesuatu yang disukai dan diinginkan, artinya sesuatu yang baik (1993:139). Dalam setiap karya sastra pengarang menyelipkan suatu nilai melalui tokoh-tokohnya untuk disampaikan kepada pembaca. Hal ini dimaksudkan bahwa karya sastra tidak hanya sekumpulan kertas yang hanya dibaca dan dipajang. Akan tetapi, pengarang ingin memberikan sebuah hal yang berguna bagi pembacanya melalui nilai-nilai tertentu yang tersirat oleh tokoh ciptaannya. Hal itu dapat dilihat dari pendapat Supriyadi dan Suhartono berikut ini:

Nilai dalam wujudnya secara kongkrit bisa berupa filsafat, pandangan atau keyakinan hidup dan kepercayaan agamawi. Kebenaran, keadilan, kepahlawanan, kesucian, kasih, pengorbanan, dan banyak lagi sejenis itu, seringkali didambakan sebagai nilai yang diperjuangkan dan diyakini kebenarannya serta kebenarannya (Supriyadi dan Soehartono, 1982:11).

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* kata nilai berarti sifat-sifat yang penting atau berguna bagi kemanusiaan (Depdiknas, 2003:615). Menurut Daroeso (1986:20) nilai adalah sesuatu atau hal yang dapat digunakan sebagai dasar penentu tingkah laku seseorang, karena sesuatu hal itu menyenangkan (*pleasant*), memuaskan (*satisfying*), menarik (*interest*), atau berguna (*believe*). Nilai mengandung harapan atau sesuatu yang diinginkan oleh manusia. Karena itu, nilai bersifat normatif, merupakan keharusan (*dassollen*) untuk diwujudkan dalam tingkah laku dalam kehidupan manusia. Sementara itu menurut Aminuddin (2002:156), istilah nilai sebagai perangkat keyakinan atau perasaan yang memberikan corak khusus kepada pola pemikiran, perasaan, keterikatan maupun perilaku. Dengan demikian, dapat

dikatakan bahwa yang dimaksud nilai adalah suatu konsepsi abstrak mengenai baik buruknya perilaku yang selalu menjadi ukuran dalam proses interaksi sosial masyarakat.

F. PEMBAHASAN

1. Struktur Komik *OP*

a. Tokoh-Tokoh Komik *OP*

Antara seorang tokoh dengan kepribadiannya, sangat erat berkaitan dengan asumsi para pembaca. Dalam hal ini, pembacalah sebenarnya yang memberi makna dari keseluruhan tokoh. Penilaian terhadap kepribadian tokoh dilakukan berdasarkan ucapan dan tingkah laku. Perbedaan antar tokoh lebih dapat diketahui melalui kepribadian dari pada fisik tokoh tersebut.

Tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam sebuah karya naratif, atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan dalam tindakan (Abrams, 1981:20).

Tokoh utama dalam serial ini difokuskan pada Monkey D Luffy, pemimpin dari kelompok bajak laut topi jerami. Ia mengejar mimpinya untuk menjadi seorang raja bajak laut. Tokoh utama lainnya yaitu anggota kelompok bajak laut topi jerami itu sendiri, mereka juga punya impian sendiri-sendiri dan impian itu menyatukan mereka untuk pergi bersama. Kelompok ini dimulai oleh Luffy, kemudian seiring dengan bergulirnya cerita, anggotanya pun bertambah satu demi satu. Termasuk di antaranya ahli pedang Roronoa Zoro, navigator Nami, penembak jitu Usopp, koki Sanji, rusa berposisi dokter Tony Tony Chopper. Bersama mereka mengarungi laut menghadapi bajak laut lain, pemburu hadiah, organisasi kriminal, agen rahasia, tentara pemerintah dunia, serta beragam teman dan musuh lainnya.

a. Tokoh Monkey D. Luffy

Tokoh utama dalam komik *OP* bernama Luffy. Luffy diutamakan penceritaanya dalam komik ini. Luffy merupakan tokoh yang paling banyak berinteraksi dengan tokoh lain, perkembangan alur sangat berkaitan erat dengan perilaku dan tindakan tokoh Luffy. Karena tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, ia sangat menentukan perkembangan isi cerita komik secara keseluruhan. Ia selalu hadir sebagai pelaku, atau yang dikenai kejadian dan konflik penting yang mempengaruhi perkembangan alur.

b. Tokoh Roronoa Zoro

Roronoa Zoro yang dijuluki Zoro si pemburu bajak laut adalah seorang ahli pedang yang dapat menggunakan hingga tiga buah pedang, dimana pedang ketiga digunakan dengan mulutnya. Untuk memenuhi janjinya kepada teman sekaligus musuh masa kecilnya bernama Kuina. Ia berimpian menjadi ahli pedang terhebat di dunia dan untuk itu, Zoro harus mengalahkan pendekar pedang terhebat bernama Dracule Mihawk. Sebelum bertemu dengan Luffy, Zoro hidup sebagai seorang pemburu hadiah. Ketika ia ditangkap oleh seorang kepala divisi angkatan laut lokal yang tiran, Zoro diselamatkan oleh Luffy dan atas ajakan Luffy, ia memutuskan mengikuti Luffy untuk mencapai mimpinya. Pada awalnya Zoro mengatakan kepada Luffy bahwa dia akan mengakhiri kekaptenan Luffy jika Luffy berani menghalangi dia dengan mimpinya. Meskipun kemudian Zoro mengatakan bahwa ia tidak pantas dan tidak bisa mencapai mimpinya menjadi ahli pedang terbaik jika ia tidak bisa melindungi dan membantu menggapai mimpi kaptennya.

Tokoh Zoro dalam komik ini merupakan tokoh utama bawahan. Kontribusinya dalam cerita termasuk penting karena wakil kapten dalam kelompok, namun tidak lebih penting dari sang kapten Luffy. Penceritaan Luffy masih lebih penting dari pada Zoro, jika ditinjau dari segi watak, Zoro termasuk tokoh protagonis. Zoro mempunyai karakter yang tegas dan tidak takut menghadapi apapun.

c. Tokoh Nami

Nami adalah Navigator handal yang mampu merasakan perubahan cuaca dengan tubuhnya, ia juga merupakan pencuri walaupun setelah bergabung dengan Luffy kemampuan ini masih sering digunakan. Nami mempunyai cita-cita menggambar peta dunia.

Tokoh Nami dalam komik ini merupakan tokoh utama bawahan. Kontribusinya dalam cerita termasuk penting karena ia adalah navigator dalam kelompok bajak laut topi jerami yang dipimpin oleh Luffy. Tokoh ini juga tergolong dalam tokoh protagonis, karena di dalam komik ini, ia menjadi tokoh pendukung tokoh Luffy yang berperan sebagai tokoh utama protagonis.

d. Tokoh Usopp

Usopp adalah seorang pembohong, penembak ulung, serta pelukis dan pemahat yang cukup handal. Dalam pertarungan, Usopp menggunakan ketapel dengan berbagai macam amunisi.

Semasa kecil, ayah Usopp yang bernama Yasopp, meninggalkan ia dan ibunya untuk bergabung dengan kelompok bajak laut rambut merah atau Shanks. Beberapa saat setelah itu, Ibu Usopp jatuh sakit. Usopp mulai menceritakan cerita bohong, mengatakan bahwa ayahnya telah kembali dan akan membawa Usopp dan ibunya. Ibunya pun kemudian meninggal namun Usopp dalam kesedihannya terus menceritakan kebohongan. Meskipun begitu, ia tidak pernah menyalahkan ayahnya karena telah meninggalkannya, tetapi justru bangga atas jasanya.

Tokoh Usopp dalam komik ini merupakan tokoh utama bawahan. Kontribusinya dalam cerita termasuk penting karena ia merupakan anggota dari kelompok topi jerami, menjabat sebagai penembak ulung dalam kelompok. Tokoh ini juga tergolong dalam tokoh protagonis karena di dalam komik ini, ia menjadi tokoh pendukung tokoh Luffy yang berperan sebagai tokoh utama protagonis.

e. Tokoh Sanji

Sanji adalah juru masak bajak laut Topi Jerami. Ia tau bagaimana rasanya menjadi orang kelaparan karena pernah mengalaminya, membuatnya tidak akan menolak seseorang yang meminta-minta makanan karena kelaparan. Ia memiliki rasa kesopanan yang tinggi, dimana salah satunya membuat ia tidak akan menyakiti perempuan, sekalipun membahayakan nyawanya. Mimpinya adalah untuk menemukan *All Blue* sebuah laut legenda idaman para koki, Konon di dalamnya terdapat semua jenis ikan dari seluruh penjuru dunia. Sanji hanya menggunakan teknik tendangan dalam bertarung. Dia mengatakan bahwa hal tersebut karena tangan seorang koki adalah hal paling berharga untuk memasak, membuatnya tidak patut untuk dikotori oleh pertarungan

Tokoh Sanji dalam komik ini merupakan tokoh utama bawahan. Kontribusinya dalam cerita termasuk penting karena ia merupakan koki di kelompok topi jerami. Tokoh ini juga tergolong dalam tokoh protagonis karena tokoh ini menjadi pendukung tokoh Luffy yang berperan sebagai tokoh utama protagonis.

f. Tokoh Tony Tony Chopper

Chopper adalah dokter yang berwujud rusa kutub super yang mempunyai tujuh wujud perubahan, berhidung biru dan mengemban keinginan dari dokter terhebat di dunia dokter Hiluluk, yang bercita-cita menyembuhkan segala penyakit yang ada di dunia. Ia memakan buah setan sehingga dapat berbicara layaknya manusia.

Tokoh Chopper dalam komik ini merupakan tokoh utama bawahan. Kontribusinya dalam cerita termasuk penting karena ia merupakan dokter di kelompok topi jerami. Tokoh ini termasuk dalam tokoh protagonis karena tokoh ini menjadi pendukung tokoh Luffy yang berperan sebagai tokoh utama protagonis.

b. Alur Komik *One Piece*

Dalam sebuah penulisan cerita rekaan misalnya komik, alur cerita memiliki peran penting dalam membuat runtutan jalan cerita. Tanpa alur yang baik, niscaya pembaca tidak akan membaca buku kita sampai habis. Sebuah cerita rekaan yang baik biasanya mampu menyuguhkan alur yang baik, bahkan tidak jarang memiliki alur yang berakhir dengan sebuah kejutan. Beberapa Pengarang memiliki sebuah kejutan hebat dalam penulisan komiknya, bahkan tidak jarang terdapat akhir cerita yang menggantung dan membuat penasaran para pembaca.

Alur komik *OP* menggunakan alur yang bersifat kronologis, artinya peristiwa demi peristiwa terjadi secara kronologis sehingga mudah dipahami. Prolog yang menceritakan latar belakang dari masing-masing anggota topi jerami sangat tepat untuk mengawali cerita ini dalam hal pendeskripsian tokoh.

Di sini penulis meneliti komik jilid 1-23 sehingga bisa dibagi menjadi dua kisah yaitu kisah East Blue dan Grandline. Kisah East Blue yaitu permulaan serial ini, dimana Luffy mencari anggota kelompok yang ingin berlayar bersamanya. Dinamakan kisah East Blue karena latar cerita ini berada di perairan timur East Blue, sebelum memasuki Grand Line.

Cerita diawali kisah masa lalu Luffy, dimana ia bertemu Shanks dan berjanji pada Shanks untuk menjadi bajak laut. Diceritakan 10 tahun setelah itu, Luffy berlayar menjadi bajak laut untuk mencari kru pertama, ia mengunjungi pangkalan angkatan laut dimana Zoro disekap. Tetapi ia harus menghadapi kapten Morgan dari angkatan laut. Setelah Zoro bergabung, mereka terdampar di kota yang dikuasai bajak laut Buggy, Luffy bertemu Nami dan mengajaknya menjadi navigator kapal. Luffy dan Zoro harus menghadapi Buggy untuk menyelamatkan kota. Cerita berlanjut Luffy, Nami dan Zoro pergi ke sebuah desa dan akhirnya mereka terlibat konflik dengan bajak laut Kuro. Mereka juga bertemu dengan seorang pemuda pemberani dari desa bernama Usopp dan Luffy mengajaknya bergabung setelah mengalami konflik pertarungan dengan kapten Kuro beserta anak buahnya. Cerita berlanjut ke restoran terapung Baratie untuk mencari koki. Ternyata ada bajak laut besar Don Krieg yang ingin merampas Baratie. Konflik terjadi antara anggota kelompok Luffy dengan

kelompok Don Krieg. Di tengah pertempuran itu, muncul seorang bajak laut shichibukai yaitu Mihawk si mata elang. Di lain sisi, Nami berusaha kabur dan membawa kapal mereka. Setelah menyelesaikan pertempuran di Baratie, mereka mengejar Nami yang kabur dan juga berhasil memperoleh koki bernama Sanji. Ternyata Nami pergi ke pulau asalnya yang dikuasai Arlong dan manusia ikan lainnya. Ternyata Nami bekerja untuk Arlong sehingga Luffy marah setelah tahu Nami hanya dipermainkan Arlong dan mereka terlibat konflik dengan kelompok bajak laut Arlong. Cerita berlanjut setelah mengalahkan Arlong, mereka menuju pulau terakhir di East Blue, Loguetown. Disini mereka menghadapi berbagai macam musuh dari Buggy dan Alvida yang ingin balas dendam beserta kapten Smoker dari angkatan laut yang berusaha menangkap mereka.

Berlanjut ke kisah Baroque Works yaitu kisah kelompok topi jerami yang berhasil memasuki Grand Line, dan secara kebetulan mereka harus menyelamatkan seorang putri kerajaan bernama Nefertari Vivi dan menyelamatkan kerajaan tersebut dari cengkraman badan kriminal Baroque Works (BW). Cerita Laboon Berlangsung tepat setelah para kru memasuki Grand Line, mereka masuk kemulut ikan paus raksasa bernama Laboon. Di sinilah mereka mengetahui tentang dahsyatnya Grand Line dan mereka juga bertemu agen BW yang ingin membunuh Laboon untuk dijadikan makanan. Berlanjut kisah para anggota kelompok topi jerami memasuki kota pertama di Grand Line, Whiskey Peak. Di sini mereka disambut oleh para warga dan diajak berpesta. Ternyata para penduduk kota adalah pemburu hadiah yang menginginkan kepala Luffy semata. Zoro menyadarinya dan kemudian terlibat langsung pertempuran melawan semua pemburu hadiah yang ternyata anggota BW itu. Ternyata salah satu anggota BW yaitu Miss Wednesday adalah putri mahkota yang menyusup ke tubuh organisasi BW sebagai mata mata kerajaan Arabasta bernama Vivi. Cerita berlanjut ke Little Garden, disini mereka bertemu dengan agen BW yang diperintah membunuh semua anggota topi jerami dan terjadilah konflik antara kelompok topi jerami dan BW. Setelah itu terdapat masalah terhadap Nami yang sakit yang harus cepat diobati. Drum kingdom merupakan tempat selanjutnya untuk mencari dokter. Disini Luffy mendapat masalah dengan terlibat konflik dengan Wapol dan akhirnya mendapat anggota kelompok mengisi posisi bagian dokter, Chopper. Selanjutnya cerita puncak konflik ini mengacu pada tempat Arabasta, di saat itulah seluruh kelompok topi jerami bekerjasama menghancurkan badan kriminal BW secara langsung dan menyelamatkan Vivi beserta negerinya di ambang kehancuran dari musuh yang licik dan kuat.

c. Latar Komik *OP*

Latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyoroti pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadi peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Abrams, 1981:175). Latar, tokoh, dan plot dapat dikategorikan ke dalam fakta, ketiga unsur inilah yang nantinya akan dikaji, dan dapat diimajinasi oleh pembaca secara nyata jika membaca cerita fiksi.

Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi. Pembaca, dengan demikian merasa dipermudah untuk “mengoprasikan” daya imajinasinya, di samping dimungkinkan untuk berperan secara kritis sehubungan pengetahuannya tentang latar. Pembaca dapat merasakan dan menilai kebenaran, ketepatan, dan aktualisasi latar yang diceritakan sehingga merasa lebih akrab (Nurgiyantoro, 1994:217).

a. Latar Tempat

Latar tempat menggambarkan tentang keadaan pada lokasi terjadinya semua peristiwa yang ada di dalam karya fiksi tersebut. Tempat tersebut disajikan dengan sebutan nama khusus yang mungkin tidak begitu jelas. Tempat-tempat yang menggunakan nama dalam dunia nyata, harus ditulis sesuai dengan nama itu (Nurgiyantoro, 2009: 227).

Penggunaan latar tempat dengan nama tertentu seharusnya disesuaikan dengan keadaan geografis tempat yang dijadikan latar tersebut. Hal ini untuk membantu pembaca menumbuhkan imajinasinya ketika membaca karya fiksi tersebut. Jika menggunakan nama yang sesuai dengan dunia nyata, maka harus disesuaikan juga dengan karakteristik tempat itu pada dunia nyata, sebab jika tidak realistis, dan ada kesalahan deskripsi, pembaca yang kebetulan mengetahui lokasi itu dengan sebenarnya tentu akan menyebabkan karya itu diragukan.

Latar Tempat jelas terkait dengan tempat-tempat tertentu yang dipergunakan oleh tokoh cerita. Sebagaimana tempat-tempat dalam realitas di dunia nyata, tempat-tempat dalam fiksi juga (biasanya) menyoroti nama yang serupa. Selain nama-nama seperti itu, latar tempat juga bisa disebut secara umum saja, misalnya di kampung, di sungai, di hutan, di gunung, dan lain-lain. Sebagai penulis mesti teliti dengan penyebutan nama-nama itu. Jangan sampai pula salah dalam mendeskripsikan keadaan dari tempat tersebut.

Komik ini mempunyai cerita imajinasi tinggi sehingga tempat-tempat yang digunakan di luar kenyataan. Akan tetapi, hal inilah yang menjadi kelebihan komik ini, yang

memberikan pengetahuan baru pada pembaca saat membacanya. Pengarang juga mengambil contoh latar komik dari imajinasinya yang dipadukan dengan latar dunia nyata.

Pada komik *OP* ini latar tempat yang digunakan banyak karena komik ini adalah komik petualangan sehingga banyak tempat yang dilalui oleh tokoh utama dalam perjalanannya. Latar dalam komik *OP* ini mudah untuk dipahami dan diketahui, karena dijelaskan dengan gambar dan teks.

Secara keseluruhan latar komik *OP* Jilid 1-23 bisa dibagi menjadi beberapa beberapa pengklasifikasiannya bisa diurutkan pada tempat petualangan yang dimulai dari East Blue dan Grandline.

b. Latar Waktu

Latar waktu erat hubungannya dengan masalah kapan terjadinya segala peristiwa yang diceritakan oleh sebuah karya fiksi. Dari acuan waktu yang diketahui dalam alur cerita, pembaca dapat berimajinasi mengenai keadaan yang digambarkan dalam cerita tersebut dengan waktu ketika peristiwa itu terjadi (Nurgiantoro, 2009: 230). Latar waktu berhubungan dengan masalah “Kapan” terjadinya peristiwa, latar waktu dalam komik ini digambarkan ketika Luffy, Zoro, Usopp, Nami dan Sanji memulai pemberangkatan dari pulau tempat tinggal Nami, Desa Kokoyashi.

Dari (Cerita 95: Berputarlah Kincir Angin) menggambarkan bahwa latar waktu pada pagi hari di tepian pantai Desa Kokoyashi. Menceritakan kelompok topi jerami yang memulai perjalanan kembali setelah mengalahkan kelompok Arlong yang menjajah tempat tinggal Nami. Di saat pemberangkatan ini Nami sudah resmi bergabung dengan kelompok topi jerami.

c. Latar Sosial

Latar sosial menyarankan pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat di suatu tempat yang diceritakan dalam karya fiksi. Tata cara kehidupan sosial masyarakat mencakup berbagai masalah dalam lingkup yang cukup kompleks. Ia dapat berupa kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, cara berpikir dan bersikap, dan lain-lain yang tergolong latar spiritual seperti dikemukakan sebelumnya. Di samping itu, latar sosial juga berhubungan dengan status sosial tokoh yang bersangkutan, misalnya rendah, menengah, atau atas (Nurgiantoro, 2009: 233-234).

Latar sosial memiliki peran yang sangat dominan untuk menentukan peran sebuah latar itu penting, latar tempat akan terlihat fungsinya karena keberadaan latar sosial. Agar terlihat lebih berperan, kedua latar itu harus selalu berhubungan, deskripsi latar tempat harus disertai latar sosial. Mengenai segala keadaan sosial yang ada dalam masyarakat yang digambarkan dalam cerita.

Latar sosial berhubungan dengan status, pendidikan, kehidupan, agama, pekerjaan dan adat-istiadat. Latar sosial yang berhubungan dengan pekerjaan dalam komik ini digambarkan pada tokoh Sanji sebagai seorang wakil kepala koki. Panel (Cerita 43: Munculnya Sanji) menggambarkan pekerjaan Sanji sebagai wakil kepala koki yang sedang mengantarkan hidangan. Sanji mencoba melayani para tamu dengan sopan di restorannya, akan tetapi Sanji akan marah jika ada seseorang yang menghina dan menyia-nyiakan makanan.

d. Tema dan Amanat Komik *OP*

Tema sebuah karya sastra selalu berkaitan dengan makna (pengalaman) kehidupan. Melalui karyanya itulah pengarang menawarkan makna tertentu kehidupan, mengajak pembaca untuk melihat, merasakan, dan menghayati makna (pengalaman) kehidupan tersebut dengan cara memamandang permasalahan itu sebagaimana ia memandangnya (Nurgiyantoro, 2009:77).

Dahulukala terdapatlah bajak laut yang hebat. Namanya adalah Gold Roger. Ia telah menguasai setiap harta karun yang ada. Kalimat terakhirnya sebelum ia di-eksekusi telah menginspirasi semua bajak laut "Ingin harta karun terbesarku? Aku akan memberikannya kepada meraka yang dapat menemukannya. Aku sudah mengumpulkan semua yang ada di dunia ini, dan menyembunyikannya di tempat itu". Dunia telah memasuki era bajak laut, kalimat terakhir raja bajak laut Gold Roger sebelum di-eksekusi telah menggerakkan banyak bajak laut untuk mencari pulau terakhir dari Grand Line. Pulau Raftel merupakan tempat dimana raja bajak laut menyembunyikan harta karun terbesarnya, "*One Piece*". Kisah *OP* diikuti dengan kisah seorang anak muda bernama Monkey D Luffy, yang bermimpi menemukan "*One Piece*" dan menjadi bajak laut terhebat di dunia.

Di awal perjalanannya, ia bertemu berbagai macam musuh sesama bajak laut seperti Alvida, Buggy Badut, Kuro, Don Krieg, Arlong dan Wapol. Dia juga telah mengumpulkan rekan seperjalanannya yaitu Zoro, Nami, Sanji, Usopp dan Chopper yang akan mendampingiya mewujudkan cita-citanya. Sampai akhirnya Luffy dan kelompoknya yang dijuluki kelompok bajak laut topi jerami berhasil memasuki lautan legendaris Grand Line dimana *One Piece* berada. Di Grand Line, mereka terlibat konflik langsung dengan organisasi

kriminal Baroque Works yang dipimpin oleh Crocodile, seorang agen pemerintah yang ingin menghancurkan Negeri Arabasta.

Komik ini dipenuhi nilai pendidikan yang disampaikan pengarang melalui tokoh-tokohnya. Tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampaian pesan, amanat, moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca. Tokoh cerita seolah-olah hanya sebagai corong penyampai pesan, bahkan merupakan refleksi pikiran, sikap, pendirian dan keinginan-keinginan pengarang (Nurgiyanto, 2002: 168).

Tema komik ini bisa dikatakan perjuangan seorang bajak laut terhadap impian dan cita-citanya, perjuangan melawan kejahatan, dan kesetiaan hidup bersama sahabat-sahabatnya, namun pada akhirnya ia dapat membuktikan pada dunia bahwa segala impian dan cita-cita merupakan hal yang bisa terwujud jika dari diri sendiri ada tekad, keyakinan dan usaha untuk meraihnya. Amanat bisa diketahui melalui dialog-dialog tokoh utama yang tidak henti-hentinya mengajak untuk tidak menyerah dan tidak putus asa.

Panel (Cerita 65: Bersiap-siap) di atas menggambarkan adegan disaat Luffy melawan Don Krieg sang laksamana angkatan kapal laut yang jahat dengan persenjataan kuat tubuhnya. Luffy tak gentar memukul tanpa henti meskipun sudah diremehkan oleh Don Krieg sendiri, akan tetapi dengan tekad kuat dan pantang menyerah akhirnya bisa mengalahkan Don Krieg.

2. Nilai Pendidikan Komik *OP*

Dalam penelitian ini hanya menganalisis nilai pendidikan moral, keindahan dan kebenaran karena nilai-nilai tersebut yang paling kuat terungkap dalam komik *OP*. Analisis nilai pendidikan meliputi nilai pendidikan moral, keindahan dan kebenaran yang ada dalam komik melalui para tokoh-tokohnya.

1. Nilai Moral

Moral adalah ajaran tentang baik buruk yang diterima mengenai perbuatan, sikap, berkewajiban dan sebagainya. Moral dapat pula disebut dengan akhlak budi pekerti dan susila (Depdiknas, 2003:755).

Komik ini dipenuhi nilai pendidikan yang disampaikan pengarang melalui tokoh-tokohnya. Tokoh cerita menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampaian pesan, amanat, moral atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada pembaca.

Tokoh cerita seolah-olah hanya sebagai corong penyampai pesan, bahkan merupakan refleksi pikiran, sikap, pendirian dan keinginan-keinginan pengarang (Nurgiyanto, 2002: 168).

Komik *OP* tidak hanya terbatas dalam benda yang menghibur bagi pembaca. Komik *OP* memberikan banyak hal yang bisa dipelajari dari nilai pendidikan moral. Sifat tolong menolong, keteguhan hati. Kerjasama, empati, humor dan tanggung jawab digambarkan melalui tokoh-tokohnya.

a. Suka Menolong

Suka menolong adalah kebiasaan membantu orang lain (Schiller dan Tamera, 2002:52). Kebiasaan menolong ini juga merupakan suatu perilaku yang dapat ditanamkan dengan selalu siap mengulurkan tangan dan dengan cara aktif mencari kesempatan untuk menyumbang. Komik ini menceritakan Luffy yang tidak segan menolong Nami dan desanya di bawah kekuasaan Arlong.

Panel (Cerita 93: Going Down) menggambarkan Luffy yang sedang marah demi menolong seorang sahabatnya Nami yang tertekan karena dimanfaatkan oleh Arlong. Luffy bertarung mati-matian melawan Arlong yang kuat. Arlong menggigit pundak Luffy dengan giginya yang tajam. Akan tetapi Luffy pantang menyerah dan akhirnya mematahkan hidung Arlong. Luffy menghancurkan dan megobrak-abrik ruangan kerja Nami yang membuatnya tertekan dibawah kendali Arlong. Hingga pada akhirnya Luffy bisa mengalahkan Arlong dan menyelamatkan Nami beserta kampung halamannya dari kekuasaan Arlong.

b. Keteguhan Hati dan Komitmen

Keteguhan hati dan komitmen adalah pendidikan moral yang baik untuk membentuk mental yang positif. Komitmen membuat seseorang bertahan dalam mencapai cita-cita, pekerjaan seseorang dan orang lain. Komitmen merupakan janji yang dipegang teguh terhadap keyakinan dan memberi dukungan serta setia kepada keluarga dan teman. Keteguhan hati dapat membuat seseorang mencapai cita-citanya (Shiller dan Tamera, 2002:30). Dalam komik ini menceritakan Zoro yang berkomitmen untuk menjadi pendekar pedang terhebat di dunia dan akan menjadikan Luffy menjadi raja bajak laut

Panel (Cerita 52: Sumpah) menggambarkan Zoro yang menangis dan meneriakkan kata sumpah tidak akan kalah lagi dengan Dracule Mihawk, pendekar pedang terhebat di Dunia. Zoro mempunyai komitmen jika ia lemah maka itu akan merepotkan sang kapten

Luffy untuk menjadi raja bajak laut. Maka dari itu Zoro berjanji dengan keteguhan hati akan menjadi lebih kuat agar bisa melindungi sang kapten.

c. Kerjasama

Menurut Schiller dan Tamera (2002:10) kerjasama adalah menggabungkan tenaga seseorang dengan tenaga orang lain untuk bekerja demi mencapai tujuan umum. Melalui kerjasama kita dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan lebih mudah dari pada dikerjakan sendiri, ditambah pula dengan kegembiraan setiap orang karena bisa berbagi pekerjaan. Dalam komik ini menceritakan semua anggota kelompok topi jerami yang sedang bekerjasama untuk menolong Vivi agar bisa menghentikan peperangan di Kerajaan Arabasta.

Panel (Cerita 181: Kuis Super Karugamo) menggambarkan semua anggota kelompok topi jerami yang menyamar menggunakan jubah dengan menunggangi bebek Karugamo agar bisa mengelabui pasukan Baroque Works yang mencegah putri Vivi bisa masuk ke kawasan istana. Semua anggota topi jerami nantinya akan melawan setiap anggota Baroque Works agar memberikan jalan untuk Vivi menuju istana. Peperangan antara pasukan istana dengan pasukan pemberontak yang di adu domba Crocodile ini berambisi menghancurkan negeri Arabasta.

d. Kepedulian dan Empati

Kepedulian dan empati didasarkan pada pemahaman perasaan diri sendiri dan memahami orang lain. Menurut Schiller dan Tamera (2002:2) kepedulian dan empati adalah cara kita menanggapi perasaan, pikiran, dan pengalaman orang lain karena kita secara alami merasakan kepedulian terhadap sesama agar berupaya mengenali pribadi orang lain dan keinginan membantu orang lain yang sedang dalam keadaan susah. Melalui empati, seseorang mengenali rasa kemanusiaan terhadap diri sendiri ataupun orang lain. Dalam komik ini menceritakan Sanji yang mempunyai kepedulian untuk menolong orang yang kelaparan.

Panel (Cerita 44: Tiga Orang Koki) menggambarkan Sanji yang memberikan makan seorang anak buah bajak laut jahat yang dipimpin Don Krieg. Sanji tidak memandang siapapun yang akan ditolongnya, sifat empatinya yang tinggi membuatnya tidak tega melihat seseorang yang kelaparan meskipun itu musuhnya.

e. Humor

Menurut Schiller dan Tamera (2002:68) humor adalah kemampuan untuk merasakan dan menanggapi komedi dalam dunia seseorang dan dalam diri kita sendiri. Dengan humor dapat membuat cerah, senang dalam kehidupan sehari-hari dalam situasi yang menggelikan. Dalam komik ini menceritakan Usopp yang sempat bercanda dengan Luffy di tengah situasi bahaya.

Panel (Cerita 170: Mulai) menggambarkan Usopp yang tertawa terbahak-bahak karena Luffy menirukan gaya Sanji ketika dikurung oleh Crocodile. Karena keisengan itulah Nami marah dan memukul keduanya karena tidak bersikap serius seolah-olah tidak ada beban dalam situasi bahaya.

f. Tanggung Jawab

Tanggung jawab adalah perilaku yang menentukan seseorang bereaksi terhadap situasi setiap hari yang memerlukan beberapa keputusan (Shiller dan Tamera, 2002:131). Dalam komik ini menceritakan Luffy yang bertanggung jawab atas kecerobohnya meledakkan sebagian kapal Baratie.

Panel (Cerita 43: Munculnya Sanji) menggambarkan Luffy yang dimintai pertanggung jawaban membuat Chef Zeff terluka atas perbuatannya yang meledakkan kapal. Luffy merasa bersalah dan sepakat akan bekerja pada Chef Zeff untuk menanggung perbuatannya. Sebenarnya Luffy tidak sengaja meledakkan Kapal Baratie karena pada saat itu Luffy diserang meriam oleh angkatan laut Fullbody dan Luffy hanya mementalkan meriam sehingga tak sengaja mengarah ke arah Kapal Baratie.

2. Nilai Keindahan

Nilai keindahan adalah nilai yang bersumber pada rasa manusia (perasaan, estetis) (Kaelan, 2004:89). Pendidikan keindahan bertujuan agar semua anak mempunyai rasa keharuan terhadap keindahan, mempunyai selera terhadap keindahan, dan selanjutnya dapat menikmati keindahan (Ahmadi, 2001:21). Dalam komik ini menceritakan sebuah keindahan sebuah negara salju di Drum Kingdom.

Panel (Cerita 153: Sakura Hiluluk) menggambarkan Chopper yang menangis terharu karena melihat peristiwa seperti bunga sakura yang muncul di pulau salju diiringi kata perpisahan dari dokter Kureha. Dokter Hiluluk ingin menunjukkan bahwa sebuah impian bisa dicapai dengan cara apapun. Dengan usaha yang selama bertahun-tahun hingga dokter Hiluluk wafat impiannya masih diteruskan oleh dokter Kureha agar bisa tercapai. Impiannya adalah untuk

membuat bunga sakura mekar di pulau salju Drum Kingdom. Kepergian Chopper bersama kelompok topi jerami disambut sebuah peristiwa yang menakjubkan. Gunung yang seolah-olah berperan sebagai batang pohon dan ledakan bom berwarna merah muda yang berperan sebagai bunga sakura. Jika dilihat dari jauh maka akan terlihat sebagai pohon sakura yang indah dan menakjubkan hasil dari karya dokter Hiluluk.

3. Nilai Kebenaran

Nilai kebenaran adalah nilai yang bersumber pada arah yang baik, benar. Pendidikan kebenaran selalu mempunyai rasa pembelaan terhadap arah yang benar. (Ahmadi, 2001:23). Dalam komik ini menceritakan kebenaran yang ditunjukkan oleh angkatan laut yang baik

Panel (Cerita 212: Keadilan yang Sesungguhnya) menggambarkan kapten Hina yang menelpon kapten Smoker. Kapten Hina bermaksud ingin memberitahukan bahwa kapten Smoker akan mendapatkan penghargaan dari pemerintah karena alasan menghentikan rencana jahat Crocodile di Arabasta. Akan tetapi kapten Smoker menolaknya dengan tegas karena merasa tidak menghentikan Crocodile. Pada kenyataannya rencana jahat Crocodile dihentikan oleh kelompok topi jerami. sehingga kapten Smoker tidak merasa berhak menerima penghargaan.

G. SIMPULAN

Komik *OP* merupakan komik Jepang yang diterjemahkan ke dalam ranah bahasa Indonesia. Sehingga ada perubahan bahasa dari bahasa asli *manga* yaitu bahasa Jepang yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Pada dasarnya sebuah teks sastra terjemahan adalah sebuah teks sastra tersendiri yang sudah berbeda dari teks sastra dalam bahasa aslinya. Sebuah teks sastra terjemahan bukan lagi bagian dari khazanah sastra dalam bahasa apa teks tersebut diterjemahkan. Jika *manga* Eiichiro Oda yang berbahasa Jepang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia maka ia menjadi karya sastra Indonesia.

Struktur komik *OP* terdiri atas tokoh utama atau tokoh sentral dan tokoh bawahan. Tokoh utama komik *OP* adalah Monkey D Luffy. Tokoh utama tersebut sangat mendominasi jalannya cerita. Semua kejadian dalam cerita selalu diwarnai dengan kehadiran tokoh utama. Sedangkan tokoh bawahan atau tokoh tambahan adalah Zoro, Nami, Usopp, Sanji dan Chopper. Kehadiran tokoh bawahan tersebut memberi pengaruh terhadap jalannya cerita, karena tokoh tambahan juga menjadi penopang atau penguat alur cerita dari semua konflik yang dialami oleh tokoh utama.

Komik *OP* menggunakan alur lurus atau linear. Semua kejadian yang terjadi bersifat kronologis. Meskipun terjadi alur *flashback* atau sorot balik di dalam cerita. Dalam komik *OP* terdapat tiga latar yaitu latar waktu, latar tempat, dan latar sosial. Latar waktu dalam komik ini sangat bervariasi, karena semua kejadian yang terjadi mempunyai waktu sendiri-sendiri atau berbeda-beda. Latar tempat yang banyak digunakan adalah lautan East Blue dan lautan Grandline karena tokoh utama merupakan seorang petualang yang selalu berpindah pulau ke pulau yang lain. Sebagian besar konflik yang terjadi beraneka ragam. Setiap tokoh utama mengajak teman untuk bergabung dalam kelompok selalu ada konflik didalamnya. Akan tetapi konflik cerita paling besar yang melibatkan seluruh anggota kelompok topi jerami berlatar di Negara Arabasta. Tema komik *OP* adalah perjuangan bajak laut untuk meraih impian. Amanat yang terkandung dalam komik ini adalah tentang pentingnya arti pantang menyerah dan tidak mudah putus asa ketika mempunyai tujuan untuk menggapai impian.

Dapat disimpulkan bahwa komik *OP* karya Eiichiro Oda mempunyai nilai-nilai pendidikan. Komik merupakan alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sebagai sebuah media, pesan yang disampaikan lewat komik biasanya jelas, runtut, dan menyenangkan. Untuk itu, media komik berpotensi untuk menjadi sumber belajar. Sebuah komik menghadirkan nilai-nilai pendidikan yang penting dikenal oleh siapa saja. Diantaranya nilai pendidikan moral, keindahan dan kebenaran. Sesuatu hal yang serius disampaikan pengarang akan tetapi disampaikan melalui media komik sebagai media hiburan. Dalam hal ini, tampak bahwa ternyata komik sesuatu yang serius dan rumit bisa dibuat secara lebih gamblang dan menyenangkan.

Komik *OP* memberikan gambaran berbagai nilai-nilai pendidikan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, pesan edukasi yang terdapat dalam komik tersebut melalui tokohnya sudah bisa memberikan penjelasan kepada pembaca mengenai berbagai nilai-nilai yang positif dalam kehidupan. Pesan yang ingin disampaikan penulis adalah bahwa nilai-nilai kebaikan dalam kehidupan haruslah tetap hidup. Dengan nilai-nilai pendidikan manusia akan menjadi lebih baik dalam hidup bermasyarakat dan bernegara.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams. M.H. 1981. *A Glossary of Literary Terms*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Ahmadi, Abu. 2001. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Ajidarma, Seno Gumira. 2011. *Panji Tengkorak: Kebudayaan dalam Perbincangan*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Aminuddin. 2002. Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Bandung : PT Sinar Baru.
- Bertens, K. 1993. *Etika*. Jakarta: PT. Gramedia
- Damono, Supardi Joko. 1984. *Sosiologi Sastra Sebuah Pengantar*. Ringkas.
Jakarta : Pusat Pengembangan Depdikbud.
- Daroesa, Bambang. 1986. *Dasar dan konsep Pendidikan Moral Pancasila*.
Semarang : Aneka Ilmu.
- Depdiknas. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2004. *Ensiklopedi Sastra Indonesia*. Bandung : Titian Ilmu.
- Endraswara, Suwardi. 2008. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: pressindo.
- Fananie, Zainuddin. (1982). *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Hartoko, Dick dan B. Rahmanto, 1989. *Pemandu di Dunia Sastra*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ihsan , Fuad. 2005. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Maharani. 2009. *Skripsi “Tindak Tutur Percakapan pada Komik Asterix”*. Medan: Fakultas Sastra Universitas Sumatera Utara.
- McCloud, Scott. 2008. *Reinveting Comics*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Noor, Redyanto. 2005. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang : Fasindo.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2009. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada Press.
- Oda, Eiichiro. 2002. *One Piece*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Salam, Aprinus. 2012. *Sastra Terjemahan: Beberapa Persoalan*. Yogyakarta: Fakultas Sastra UGM Yogyakarta.
- Shchiller, Pam dan Tamera Bryant. 2002. *16 Moral Dasar Bagi Anak* (di Indonesiakan Susi Sensusi). Jakarta : PT Alexedia KomputiondoKelompok Gramedia.
- Situmorang, Hamzon. 1995. *Perubahan Kesetiaan Bushi Dari Tuan Kepada Keshogunan Dalam Zaman Edo (1603-1868) Di Jepang*. Medan: USU Press.
- Supriyadi Sastrosupono, Soehartono. 1982. *Etika Masalah Pokok Kepribadian*. Bandung: Alumni.
- Tsurumi, Maia. 2000. *“Peran gender dan komik anak di jepang” dalam japan pop inside the world of jappanese popular culture*. New york: M. E Sharpe.
- Wellek, Rene. 1989. *Teori Kesustraan* (Terjemahan Melani Budianta), Jakarta: Garamedia Pustaka Utama.

Yolana Wulansuci. 2010. *Skripsi “Budaya Populer Manga dan Anime sebagai Soft Power Jepang”*. Jakarta: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.

Sumber lain:

[\(http://id.wikipedia.org/wiki/Komik\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Komik)

[\(http://id.wikipedia.org/wiki/Eiichiro Oda\)](http://id.wikipedia.org/wiki/Eiichiro_Oda)

[\(http://tonyohoho.blogspot.com/\)](http://tonyohoho.blogspot.com/)

[\(http://www.kompas.com\)](http://www.kompas.com)